

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA:
PSICOLOGÍA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
PSICÓLOGA

TEMA:
LA EXPRESIÓN DE LAS RELACIONES VINCULARES A TRAVÉS DEL
JUEGO. UNA APROXIMACIÓN A LAS FANTASÍAS, A TRAVÉS DE LA
OBSERVACIÓN LÚDICA EN NIÑOS Y A LOS IMAGINARIOS DE
PADRES, MADRES Y MAESTROS, EN UNA ESCUELA MUNICIPAL DE
QUITO, DE NOVIEMBRE DEL 2018 A JULIO DEL 2019.

AUTORA:
MARÍA FERNANDA MUÑOZ SALVADOR

DOCENTE TUTOR:
ROSA HERLINDA ARMAS CAICEDO

Quito, enero del 2020

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo/ María Fernanda Muñoz Salvador, con documento de identificación N°1751555531, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy/somos autor/es del trabajo de grado/titulación intitulado: “La expresión de las relaciones vinculares a través del juego. Una aproximación a las fantasías a través de la observación lúdica en niños y a los imaginarios de padres, madres y maestros, en una escuela municipal de Quito, de noviembre del 2018 a julio del 2019.”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Psicóloga, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor/es me/nos reservó/reservamos los derechos morales de la obra antes citada.

En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, enero del 2020.



.....
Nombre: María Fernanda Muñoz

Cédula: 1751555531

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR/A

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el Trabajo de Titulación; La expresión de las relaciones vinculares a través del juego. Una aproximación a las fantasías a través de la observación lúdica en niños y a los imaginarios de padres, madres y maestros, en una escuela municipal de Quito, de noviembre del 2018 a julio del 2019, realizado por María Fernanda Muñoz Salvador, con CI:1751555531 obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, enero del 2020.



Rosa Herlinda Armas Caicedo
1708387301

Dedicatoria

A mi familia, por darme el apoyo necesario para cumplir mis sueños. Pilar y

Santiago este logro es para ustedes.

A mis leales amigos, que me acompañaron en este increíble camino, son los autores
de recuerdos muy preciados en mi corazón.

A todos los que hicieron posible este trabajo de Investigación.

Agradecimiento

A los niños que inspiraron este trabajo, gracias por permitirme aprender de su maravilloso mundo.

A mis profesores quienes con sus enseñanzas y apoyo pudieron plasmar la riqueza de esta hermosa profesión.

A Karen Reyes y su Padre, por todo el apoyo incondicional, por ser y estar, desde el fondo de mi corazón gracias por nunca dejarme sola.

Índice

1. Introducción.....	1
2. Planteamiento del Problema.....	3
3. Justificación Y Relevancia.....	5
4. Objetivos	7
4.1 Objetivo general	7
4.2 Objetivos específicos.....	7
5. Marco Conceptual	7
5.1 El Juego	7
5.2 Fantasía.....	11
5.3 Relaciones vinculares	12
5.4 Imaginarios	15
5.5 Discurso.....	18
6. Dimensiones.....	20
6.1 Juego.....	20
6.2 Fantasía.....	21
6.3 Relaciones Vinculares	21
6.4 Discurso.....	22
7. Supuestos	22
8. Marco Metodológico.....	23
9. Plan de Análisis.....	25
10. Población y Muestra.....	26
11. Descripción de los Datos Producidos.....	28
12. Presentación De Los Resultados Descriptivos.....	34
12. 1 Resultados de las Entrevistas.....	43
12.2 Resultados Grupos Focales.....	45
13. Análisis de Los Resultados	47
13. 1 Caso 1: A	47
13. 2 Caso 2 G	50
14. Interpretación de los Resultados	52
14. 1 Caso 1	52
14. 2 Caso 2	53
Conclusiones	55
16. Referencias Bibliográficas.	57

Índice de tablas

Tabla 1	25
Tabla 2	26
Tabla 3	34

Resumen

El presente trabajo de investigación es desarrollado en una Escuela Municipal en la ciudad de Quito, en el marco de prácticas preprofesionales como parte del proyecto de prevención de un centro social de apoyo a la comunidad. La investigación enfatiza la importancia del juego en los niños y la expresión de fantasías, como factores esenciales en la conformación de relaciones vinculares. Ante esta propuesta, se analizaron cuáles son los imaginarios de padres, madres y profesores sobre el juego y la conformación de vínculos. El estudio realizado se basa en la experiencia en campo de dos casos con niños de 8 y 10 años mediante sesiones de juego bajo la modalidad de Caja de Juegos en el marco de la psicoterapia infantil, con base en autores como Melanie Klein, Arminda Aberastury, Anna Freud, y Donald Winnicott fundadores icónicos del juego infantil terapéutico. De igual manera para el análisis de discurso de padres y profesores se trabajó con entrevistas y grupos focales con la finalidad de determinar el imaginario del juego y establecer las diferencias conceptuales entre las poblaciones. Finalmente, esta investigación muestra el análisis de los resultados obtenidos y la simbolización del juego infantil de los casos presentados.

Palabras clave: Juego, fantasía, imaginarios, relaciones vinculares, discurso, Caja de juegos, apego.

Abstract

The present research work was developed in a Municipal School in the city of Quito, within the framework of pre-professional practices as part of the prevention project of a social support center for the community. The research emphasizes the importance of playing in children and the expression of fantasies, as essential factors in shaping relationships. Given this proposal, the imaginations of fathers, mothers and teachers about playing and the formation of bonds were analyzed. The study carried out is based on the field experience of two cases with children of 8 and 10 years old through play sessions under the modality of Play Box in the framework of child psychotherapy, based on authors such as Melanie Klein, Arminda Aberastury, Anna Freud, and Donald Winnicott iconic founders of the therapeutic children's play. Similarly, for the discourse analysis of parents and teachers, interviews and focus groups were used to determine the imaginary of the game and establish the conceptual differences between the populations. Finally, this research shows the analysis of the results obtained and the symbolization of children's play of the cases presented

Keywords: Game, fantasy, imaginary, link relationships, Play box, attachment.

1. Introducción.

“Todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio”.

Freud 1908.

Durante la formación profesional en psicología la infancia ha sido considerada como una etapa maravillosa en la vida de las personas, es un mundo lleno de sueños, historias y experiencias que no se repiten de la misma manera en la vida adulta. En la infancia nacen recuerdos muy valiosos en nuestras memorias, pero también los aprendizajes más significativos, y los que determinaran como afrontamos y nos relacionamos con el mundo exterior.

Los niños, desarrollan un lenguaje exclusivo que les permite entender la realidad y expresar sus deseos, el Juego ha sido central en esta investigación, porque es una creación de gran importancia e interés, una actividad que genera diversión y capacita al niño para simbolizar los problemas, a través de la libertad que ofrece el jugar.

Un niño que juega es un niño sano, tradicionalmente el jugar ha sido visto como una actividad inherente a la infancia, todos los niños juegan, algunos juegan solos, otros juegan en grupo, pero y ¿Qué pasa con los padres? ¿Por qué dejamos de jugar los adultos? Y principalmente ¿Porque no hay iniciativa en las familias sobre el juego? Acaso se piensa que ¿solo los niños pueden jugar y deben ellos hacerlo en su ambiente? ¿Qué pasa con la escuela y la formación pedagógica de los maestros alrededor de este tema?

Las interrogantes son muchas y aunque la teoría las ha intentado responder queda la gran interrogante sobre el sistema de relaciones que se configuran alrededor del juego. Desde la teoría psicoanalítica el juego es una actividad creadora que nos permite simbolizar los objetos externos en relación con el mundo interno del infante. El trabajo investigativo en esta área es comprender como se recrean las fantasías ansiedades y angustias de un yo temprano que se encuentra en desarrollo. Y como se vincula estas nociones con las relaciones que el niño ha creado con sus pares.

Dentro de este contexto en el mundo actual el juego es una llave perdida, ha sido opacado por el uso de la tecnología, lo que ha provocado que la creatividad no se desarrolle de manera óptima y las relaciones vinculares se comprometan. Ante esta problemática se considera que los niños son la parte más importante para el crecimiento de la sociedad, y jugar es un derecho que no puede ser olvidado, por lo cual, esta investigación, muestra los resultados de la experiencia de aprendizaje de juego con los niños y los imaginarios de las redes principales como la familia y la escuela, destacando al juego como una puerta abierta a la salud mental de los infantes.

2. Planteamiento del Problema.

Jugar se ha convertido por años en una experiencia enriquecedora para nuestra personalidad, todo niño que juega puede expresar sus emociones, y simbolizar el mundo de los imagos que se ha personificado en sus fantasías. Jugar es construir un lenguaje, es representar la proyección interna que se ha estructurado por medio de las relaciones parentales. Por ende, la fantasía, y el contenido vinculante a través del juego es importante en el desarrollo emocional del infante, debido a que le permite expresar su mundo interno.

Se destaca la riqueza de esta herramienta terapéutica al considerar las dificultades que atraviesa el niño en la estructuración de la personalidad como conformador de futuras relaciones interpersonales. El juego permite al niño expresar su mundo interno, fantasías, y deseos abriendo un campo fascinante de asociaciones que nos permiten comprender su inconsciente.

La mayoría de las investigaciones están centradas en el juego como herramienta didáctica, pero son muy pocos casos que evidencian al juego como factor vinculante. Por lo que se propone investigar una relación entre el juego y la simbolización de vínculos a partir del desarrollo de la fantasía.

Debido a que la experiencia en la escuela se vuelve en ocasiones el único espacio para que los niños fortalezcan sus habilidades y defensas, la misma se convierte en un limitante porque compromete los deseos del niño y prioriza el acatamiento de reglas y la buena conducta, en una realidad que deja de lado la interacción y uso de aprendizajes significativos.

Si bien es cierto, el tema del juego ha sido estudiado con frecuencia debido a que permite al niño reconocerse como individuo en su mundo circundante, es su lenguaje y el medio simbólico para poder desarrollar la creatividad e imaginación.

Sin embargo, el contexto y la incidencia de delincuencia y violencia que se fundamentan en una débil estructuración familiar, constituyen como producto relaciones vinculares nocivas y perjudiciales en el desarrollo de los niños.

En un aproximado, la mayoría de los casos termina en condiciones de trabajo infantil, violencia, drogas y delincuencia debido a una ausencia de los roles parentales en el establecimiento de normas y valores sociales. Por ende, es preciso incentivar la estructuración de la fantasía en la interacción de vínculos debido a que mediante el juego nace la necesidad de interactuar con el mundo exterior.

Las investigaciones y el conocimiento existente sobre la relación entre fantasía y vínculos en el espacio lúdico son las siguientes; Santos (2016) establece la importancia del juego y el vínculo materno en la constitución psíquica del infante, ya que expone el papel de la madre en la satisfacción de necesidades permitiendo el relacionamiento con la realidad y la presentación del objeto (p. 3).

Vila (2015) establece la importancia del juego donde “se desarrollaron las causas por las que un niño no puede jugar y las repercusiones en cuanto a su psiquismo, su personalidad y cómo influirá en diversos ámbitos” (p. 2). Por otro lado, Durán (2015) evidencia la existencia de nuevas formas vinculares de tinte frágil e imprevisible en la época actual debido a una deficiente formación infantil (p. 144).

Por todo lo mencionado anteriormente, este estudio busca entender la simbolización de la fantasía en el juego y su influencia en la conformación de vínculos, debido a que las investigaciones sobre la infancia son extensas y abordan muchos fenómenos en el estudio sobre el juego, sin embargo, no hay información existente sobre la estructuración de la fantasía en el juego y la relación vincular. En este contexto se presentan las siguientes preguntas de Investigación: ¿Qué fantasías

expresan los niños en el juego? ¿Cómo se expresan las relaciones vinculares a través del juego de los niños ¿Cuáles son los imaginarios de padres, madres y maestros sobre las relaciones vinculares? y ¿Cuáles son los imaginarios sobre el juego?

3. Justificación Y Relevancia

El jugar, es una función sumamente importante en el desarrollo del niño, es un proceso complejo pero liberador, ya que permite expresar diversos procesos psíquicos, posibilitando la elaboración de situaciones, y la adquisición de herramientas para su desarrollo y posterior adultez. Se considera un tema necesario ya que el juego es el lenguaje del niño, por medio del cual podrá escuchar y conocer su mundo interno.

Desde la teoría psicodinámica el significado del juego, la prevalencia de determinados juegos, dependiendo del momento evolutivo en que se encuentre el niño, potenciara la imaginación y creatividad en la personalidad del niño.

Como sostiene Huizinga (1938);

El juego debe ser estudiado como fenómeno integrador de elementos históricos, culturales, sociales y psicológicos. Utiliza el concepto “homo ludens”, hombre que juega, para describir el importante papel que cumple el juego en el desarrollo. Para éste, la capacidad del hombre para jugar dio origen a la cultura humana (p.23).

Según la perspectiva actual, hoy el juego se posiciona en un lugar de olvido ya que la tecnología está siendo la prioridad en el entretenimiento, y los vínculos están siendo desarrollados en la pantalla. Ante esto las familias y las instituciones educativas no plantean un juego abierto sin medios electrónicos dando como resultado que el interés por el juego en los niños y niñas sea escaso.

Sin embargo, actualmente hay una discusión científica sobre tres realidades en el sujeto: realidad interna, realidad externa y realidad virtual. En este sentido hay una realidad creada por el sujeto en su interior, una realidad que esta conceptualizada por el medio y los otros y la realidad virtual que pasa por la representación de lo utópico y la fantasía.

Brickman citado en (Baños, Botella, y Perpiña, 1998) menciona que “Tanto los juegos como la Realidad Virtual son ambientes relativamente seguros en los que las personas pueden tener acceso a experiencias que, de otro modo, serían inaccesibles para ellos y, además, podemos observar cómo manejan esa experiencia” (p.168).

Es decir que dentro de estas realidades del ser humano hay una probabilidad de tener experiencias lúdicas placenteras pero que se posicionan dentro de la imaginación, y son experiencias gratificadoras que no pueden ser satisfechas sin la ayuda de la experiencia tecnológica. Por lo cual se intenta considerar si la realidad virtual creada por la tecnológica desarrolla experiencias lúdicas importantes para la creación de vínculos.

En este contexto, la presente investigación se justifica socialmente debido a que permitirá a la comunidad Educativa generar conciencia de este abordaje e idear estrategias con otras entidades, que se enfoquen en el mismo tema para lograr potenciar el estudio y la importancia del juego en la infancia. El interés principal para desarrollar este trabajo se sitúa en la extensa riqueza de la mente infantil puesto que, es en la niñez donde se forman las primeras sensaciones y percepciones del mundo que nos rodea. La psicología en especial pone énfasis en considerar a los niños como una población preventiva, en la cual se priorice un ambiente adecuado, que potencie la formación de experiencias y recuerdos positivos para el desarrollo personal. Por lo

tanto, se evidencia la necesidad de investigar para contribuir en la generación de nuevos conocimientos en torno al valor del juego en la estructuración del psiquismo infantil a través de la práctica clínica.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Describir cómo se expresan las relaciones vinculares mediante la simbolización del juego y los imaginarios de padres, madres y profesores a través de sus discursos.

4.2 Objetivos específicos

- a. Determinar las fantasías a través del juego en los niños.
- b. Analizar las relaciones vinculares expresadas en el juego.
- c. Conocer los imaginarios de padres y maestros sobre la representación de las relaciones vinculares de los niños a través del juego.

5. Marco Conceptual

Para abordar el objetivo de investigación, se estudiará sobre el juego y la fantasía como elementos esenciales en la relación vincular, adicionalmente como parte de la investigación bibliográfica, se analizarán los conceptos de, relaciones vinculares, imaginarios, y discurso.

5.1 El Juego

Dentro de la teoría psicoanalítica, se exponen varias concepciones en torno al tema del juego infantil. Dado que existe un estudio bibliográfico exhaustivo del tema, se abordará algunas de las explicaciones conceptuales de los autores más relevantes del psicoanálisis infantil.

La historia del psicoanálisis infantil plantea dos escuelas importantes en el análisis de niños: la Escuela de Viena, representada por Anna Freud, y la de Berlín, fundada por Melanie Klein. Ambas teorías, con sus particularidades y diferencias, representan el inicio de estudio del fascinante mundo de los niños (Oyola-García, 2015,p. 9).

Melanie Klein(citada en (Bardi , Jaleh, y Luzzi, 2011) considera que el juego es un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión superyoica a través del mecanismo de personificación.(p.79).

El ser humano juega. Juega para repetir, pero también para elaborar, para simbolizar. Despliega en el juego ese fascinante mundo de imagos que a través de las personificaciones cobran vida. Pretender analizar niños sin juegos es desde Melanie Klein, como analizar adultos sin palabras; en tanto el juego "habla", dice de los conflictos del niño. El jugar en la sesión del niño es como el soñar en la del adulto, la vía regia de acceso al inconsciente (Cena, s/f, prr.17).

Oyola-García (2015) establece que:

El juego, será un mediador entre, mundo interno y mundo externo. Gracias al juego, el niño proyecta sus fantasías inconscientes y sus relaciones objétales; entiende que el juego en el niño es equivalente a las asociaciones verbales del adulto Anna Freud, por su parte, toma en cuenta la técnica de juego, pero solo como una técnica auxiliar, dado que no la entiende como semejante a las asociaciones verbales en los adultos. Considera importante el trabajo con los padres con la finalidad de instruirlos sobre aspectos importantes en la crianza de los hijos (p.10).

Winnicott (citado en Oyola-García, 2015) entiende al juego como la, actividad natural de la niñez, pero que está determinada por las condiciones del entorno. Por lo cual, escribirá el autor que es fundamental que el niño cuente con un ambiente normal para que pueda así sacar provecho del trabajo terapéutico (p.10).

Winnicott explica que el juego no es exclusivo de los niños, sino que el adulto también juega y también lo hacen en el análisis. El jugar está directamente relacionado con el objeto transicional. Afirma que el jugar tiene un lugar y un tiempo determinado (p.64).

Winnicott (1972) explica:

Se identifica al lugar del juego como un espacio potencial, que estará determinado por las experiencias vitales del bebé con la figura materna, un espacio en el que intervienen la realidad interior y la realidad exterior. Se refiere así a la zona intermedia imprescindible para el desarrollo emocional. Esto es importante ya que marca una relación vincular con la madre proyectada en el espacio terapéutico donde el jugar tiene un lugar y un tiempo, donde hay un otro disponible y donde el niño creará nuevas experiencias, para desarrollar así su potencial creativo (p.72).

Winnicott citado en (Bardi , Jaleh, y Luzzi, 2011) define al juego como natural y universal y una forma básica de vida y, al mismo tiempo, sostiene que el juego es un logro. (p.80). Explica que para que un niño pueda jugar es necesario que las condiciones de su entorno hayan sido desarrolladas, en especial la confianza que es fruto de la relación con la madre y la adaptación favorable con su ambiente.

Anna Freud (citada en Sollod, 2009) en oposición a la escuela de Berlín:

Rechazó la técnica de juego porque implica que sus manipulaciones de los juguetes y su elaboración de fantasías lúdicas son equivalentes a las producciones verbales del adulto en la situación analítica, una propuesta para la cual parecía haber poca justificación. En comparación con las expresiones verbales, al analista que trata con el juego puede resultarle difícil entender cuándo una conducta es simbólica y cuándo es sólo un juego (p. 133).

Anna Freud (citada en Sollod, Wilson, y Monte, 2009)

Entendió la importancia de atraer el interés de los niños desde el inicio y la necesidad de ganar su respeto para las habilidades superiores del participante adulto. Anna Freud sintió la necesidad de una prolongada fase de preparación en la que se construyera una relación recíproca antes de empezar el trabajo analítico. Esta fase preparatoria se hizo luego más compleja con la adición de un procedimiento de "evaluación metapsicológica" basado en la observación directa del niño y los informes de otras personas que pudieran observar las interacciones familiares del niño (p.132).

Anna Freud (citada en Duhalde, y otros, 2016)

Describe que desde el inicio el juego constituye una actividad placentera, autoerótica, centrada primero en el cuerpo propio y luego en el de la madre. En esta línea de desarrollo el interés se extenderá a los juguetes y objetos que al principio funcionan como prolongación del propio cuerpo, desde los juguetes blandos y suaves al inicio hacia objetos que permitan desarrollar actividades del yo, abrir cerrar, encastrar, construir y destruir. El planteo central de las líneas de desarrollo de Anna Freud apunta a la sublimación de las pulsiones (p.263).

En el contexto antes mencionado es evidenciable que la preocupación por la prevención de la salud mental es constante. Desde esta posición teórica es posible la prevención, de factores perjudiciales antes que éstos hayan comenzado su tarea nociva. Y el análisis solo puede ser instaurado una vez que la fase de preparación haya sido consolidada, donde el niño reconozca sus dificultades y sienta la necesidad de confiar en el Terapeuta.

5.2 Fantasía

Freud planteo que la fantasía tiene una función defensiva, ya sea frente al desconocimiento o la frustración. En este sentido, el mecanismo de la mente humana necesita responder cuando toma contacto con sus propias limitaciones para conocer al objeto (Ungar, 2001, p.705).

Desde sus inicios la escuela kleiniana tuvo como centro de interés el tema de la fantasía inconsciente. Para. Klein (citada en (Ungar, 2001) la fantasía está presente desde el inicio de la vida mental, y es el fundamento de la relación del niño con su propio cuerpo y con el mundo que lo rodea. A su vez, está íntimamente relacionado con el concepto de sublimación (p.698).

“El simbolismo no es sólo la base de toda fantasía y sublimación, sino que, más aún, es el fundamento de la relación del sujeto con el mundo exterior y con la realidad en general” (Klein, 1930, p. 258).

Segal (citada en (Ungar, 2001) menciona que:

[...] la fantasía inconsciente colorea todas nuestras actividades, hay actividades y fenómenos mentales que apuntan de manera más directa a la elaboración y expresión de la fantasía inconsciente. Se trata de los sueños, las ensoñaciones, el juego y el arte. La autora propone la diferenciación entre la

fantasía que crearía un mundo **como si** y la imaginación que armaría un mundo del **qué pasaría si**. En el mundo del **como si** se negase tanto la realidad externa como la interna, en tanto en el ligado a la imaginación, no sólo no las niega, sino que explora sus posibilidades. Considera a estas fantasías precoces del **qué pasaría si** o imaginación como fantasías experimentales, pensamientos preverbales (p.699)

Winnicott (citado en Navas, 2011, p.58) propone el fantaseo para diferenciarlo de la fantasía consciente (imaginación), de la fantasía inconsciente y del soñar. Lo adscribe al estado de disociación. El fantaseo es una actividad psíquica disociada que sostiene la organización del falso self; mientras la fantasía intenta modificar la realidad, el fantaseo se establece en paralelo con la realidad, disociadamente. Mediante el fantaseo el individuo controla situaciones y experiencias en su psiquismo al abrigo de vivirlas en la realidad.

Finalmente, Virginia Ungar, (2001) describe que:

Desde la perspectiva ligada a la capacidad de imaginar como la raíz de la creatividad, se propone una definición de juego como el ejercicio de la fantasía por medio de la acción, porque los niños al jugar desarrollan la fantasía en las historias y aventuras del juego en sí. Entonces la interpretación, tendrá que favorecer siempre la apertura de las fantasías desplegadas, ya sea en las asociaciones libres o en el juego de los niños, y así permitir que se conviertan en imaginación (p.707).

5.3 Relaciones vinculares

El Vinculo en psicoanálisis esta contextualizado por la teoría de Pichón Riviére en la cual el expresa que:

El Vínculo es una estructura compleja, que incluye un sujeto un objeto, su mutua interrelación, con procesos de comunicación y aprendizaje. Toda conducta implica un Vínculo, toda acción en el mundo externo, es una relación de un sujeto con un objeto, ya sea éste animado o inanimado (Spinatelli., 2007, p. 8)

Por lo cual el vínculo sería entendido desde el establecimiento de un aparato mental donde se encuentran objetos internos los cuales son proyectados en el exterior y forman una interrelación que puede ser comprendida en un campo presente en el aquí y ahora.

Por otra parte, la noción de vínculo es la forma dinámica y cambiante de la unión que sucede en el encadenamiento de los significados inscriptos en el discurso, que como sujetos proponemos al otro. Vínculo significa unión o atadura. “[...] es difícilmente representable para la mente, ofrece una garantía al yo para no perderse ni para perder la representación simbólica del otro ni al otro, sino el mundo sería vacío (Cesio, 2000, p. 2).

La teoría psicoanalítica afirma que la calidad de la interacción madre-hijo genera, por una parte, un efecto importante en el desarrollo posterior de la personalidad del niño y por otra, la seguridad emocional necesaria para la exploración del medio ambiente y un dominio de conducta adecuado (Cesio, 2000, p. 3).

Según Bowlby (1989) de una manera amplia al apego se lo conoce como:

El lazo afectivo que relaciona a un niño con sus figuras parentales, y de este lazo se forma una relación emocional única hacia cierta persona conocida como- Figura de Apego-. La conducta de apego es cualquier forma de

conducta que tiene como resultado el logro o la conservación de la proximidad con otro individuo claramente identificado al que enfrentarse al mundo (p. 60).

La teoría de Bowlby (citado en Ledesma-Tenesaca y Saavedra-Coello, 2013) defiende que la creación de un fuerte vínculo entre la madre y el niño es vital para la supervivencia del infante. Este vínculo de apego se desarrolla fácilmente durante un periodo crítico, de inmadurez o desprotección. Si luego de este período no ocurre tal interacción puede llegar a ser imposible formar la relación emocional (p.26).

Bowlby (citado en Ledesma Tenesaca y Saavedra Coello, 2013) creía que:

El vínculo afectivo se desarrolla de manera innata desde el nacimiento y si el niño ha tenido en sus primeros años de vida influencias positivas irá desarrollando en su segunda infancia un comportamiento estable, ya que al ingresar a la escuela se habrán desarrollado ciertas habilidades y destrezas acordes para su edad (p. 27).

Las relaciones vinculares se crean y luego se cultivan, el desarrollo de la preocupación y el cuidado se mantienen a lo largo del tiempo porque estamos vinculados de modo que el sistema se mantiene y retroalimenta. En el momento que ese cuidado desaparece, se pierde la relación, pero la huella afectiva se mantiene. De este modo configuramos el psiquismo de un niño o un adulto, huella a huella, aportando significados y modelos de conducta desde nuestra experiencia relacional a la mente del niño. Por ende, la formación del vínculo viene acompañada de un proceso estructural que depende mucho de la dinámica familiar y de los aportes que la madre haya efectuado en su relación (Cesio, 2000, p. 3).

Es importante motivar, comprender, y estar atentos al juego del niño porque a través de éste se está desarrollando su personalidad y proyectado su futuro, el juego posibilita las herramientas de creación de un niño imaginativo, autónomo, creador, curioso del mundo, y un soñador. (Oliveros Amador, 2004, p.19)

Oliveros Amador (2004) expone que:

La falta de juego genera desajustes y perturbaciones en la construcción del lazo social y el contacto con el mundo externo. Por esta razón se considera que los vínculos familiares están muy ligados a los vínculos afectivos, pues como se conoce el vínculo primario entre la madre y el niño, posibilita la asimilación de valores, principios, normas, que se construyen para un buen desarrollo y manejo dentro de la sociedad, por tal motivo, la relación vincular materna satisface las necesidades emocionales de los miembros a través de las relaciones interpersonales (p. 26).

5.4 Imaginarios

Un imaginario es una construcción socio histórica que abarca el conjunto de instituciones, normas y símbolos que comparte un determinado grupo social y, que, pese a su carácter imaginado, opera en la realidad ofreciendo tanto oportunidades como restricciones para el accionar de los sujetos (Miranda Ospino, 2014, p.7).

La noción de lo imaginario como una categoría de la construcción psíquica en la teoría Lacaniana se explica desde la relación con lo real, que es lo que está perdido para siempre y no puede ser definido por el lenguaje es lo ominoso, lo simbólico se instala en la pérdida de algo en la huella mnémica de lo cual solo podemos tener representaciones y en lo imaginario se encuentran dos elementos importantes, el yo y la pulsión. Alrededor de la representación del yo se encuentra el ideal del yo y el yo ideal. El primero se refiere a mandatos superyoicos de la cultura, que establecen

como debemos ser, estos mandatos se comparan con una imagen propia de nosotros mismos, si la comparación es positiva tendremos imágenes positivas o al contrario negativas. El imaginario entonces juega con esos ideales, y el espejo que somos de esos ideales. Por otra parte, la pulsión se relaciona con estos elementos del yo y denota una huella de la relación que teníamos con el otro. Por ende, la concepción de imaginario es lo que el yo y la pulsión representan en la vida psíquica del sujeto.

Castoriadis (1997), expone que:

Las significaciones imaginarias sociales crean un mundo propio para la sociedad; las cuales conforman la psique de los individuos. Crean así una “representación” del mundo, incluida la sociedad misma y su lugar en ese mundo: pero esto no es una construcción intelectual; va en conjunto con la creación del impulso de la sociedad considerada (una intención global,) y un humor específico, un afecto o una nebulosa de afectos que impregnan la totalidad de la vida social (p.2).

En cuanto al psicoanálisis, el individuo que éste encuentra es siempre un individuo socializado al igual, que el individuo que lo practica. No encontramos nunca individuos psicosomáticos en estado puro, encontramos individuos socializados. Existen restricciones “internas”, que provienen de la “materia primera” a partir de la cual la sociedad se crea a sí misma, es decir, la psique. La psique debe ser socializada, y para ello debe abandonarse más o menos a su mundo propio, sus objetos de investidura, aquello que para ella hace sentido, a investir objetos, orientaciones, acciones, roles, etc., socialmente creados y valorados (Castoriadis, 1997, p. 4).

Castoriadis (citado en Miranda Ospino, 2014) explica que:

La imaginación es la creación humana indeterminada, por tanto, cambio. El cambio social implica discontinuidades radicales que no pueden ser explicadas en términos de causas deterministas o presentadas como una secuencia de acontecimientos. El cambio emerge a través del imaginario social “anónimo”. Todas las sociedades construyen sus propios imaginarios. Desde este punto de vista, la realidad deja de ser considerada como una unidad y pasa a ser analizada como un espacio que es vivido por sus habitantes de formas diferentes y, por lo tanto, interesa averiguar en qué medida los diversos imaginarios existentes tienen distintas consecuencias para la acción. (p. 11).

El imaginario social es referido habitualmente en ciencias sociales para designar las representaciones sociales encarnadas en las instituciones, y es usado habitualmente como sinónimo de mentalidad, cosmovisión, conciencia colectiva o ideología. (Randazzo Eisemann, 2012 p. 78)

Los imaginarios son esquemas de significado a partir de los cuales entendemos la realidad. De alguna forma, establecen lo que es posible de acontecer en función de lo que puede ser entendido dentro de unos esquemas pre estructurados, pero también engloban estructuras bien forjadas, como las instituciones. (Randazzo Eisemann, 2012 p. 83)

Gamero Aliaga (2007) concluye que.

El imaginario se establece, como una matriz de conexiones entre diferentes elementos de la experiencia de los individuos, de manera colectiva, en donde las redes de ideas, imágenes, sentimientos, creencias y proyectos comunes están disponibles en un contorno sociocultural propiamente definido (p.1)

5.5 Discurso

Para entender lo que significa discurso, es necesario recurrir a las consideraciones teóricas del análisis de discurso, el cual es un campo diverso de investigaciones en el que coinciden diferentes posiciones teóricas. En efecto, este término irrumpe en las ciencias del lenguaje desde múltiples usos, que dan cuenta, de su inestabilidad teórica y que impiden un acuerdo conforme en torno a su significado (Savio, 2015, p. 44)

Si entendemos discurso como generador de sentidos, lo hacemos desde la noción de construcción del lenguaje en relación con el uso que hacemos con las palabras, es decir el hacer cosas con las palabras.

Desde la Teoría de los actos del habla su fundador John Austin establece diferencias entre las emisiones realizativas y las constatativas, las realizativas son las que describen el mundo o un estado de las cosas y son capaces de ser evaluadas como verdaderas o falsas, las emisiones constatativas llevan a cabo ciertas acciones al ser emitidas y no pueden ser determinadas como verdaderas o falsas (Xin, 2016, p.5)

Esta diferencia es importante ya que, si se pretende analizar un discurso, la referencia estaría situada en las emisiones constatativas ya que se realiza acciones con el uso del lenguaje y se observa la interpretación de la verdad en el sujeto.

Según Maingueneau y Charaudeau (2005) la entrada que corresponde al término “discurso” se propone como un “instrumento de trabajo para todos aquellos que, en número creciente, trabajan sobre las producciones verbales desde una perspectiva de análisis del discurso” (p.7). Entonces el discurso supone una organización de transformación, está orientado, es una forma de acción, es

interactivo, es contextualizado, está regido por normas y está captado en un Inter discurso (citado en Savio, 2015, p.44).

Los trabajos de Foucault (1969) establecen:

Una definición de discurso que presenta una especificidad asociada a los desarrollos teóricos que cada uno construye. Por ejemplo, en la arqueología del saber, se define al discurso como un conjunto de enunciados, a los que se les puede asignar modalidades particulares de existencia. El discurso clínico, el discurso de la historia natural, el discurso psiquiátrico y el discurso económico deben, entonces, entenderse en este sentido, pero también, aclara que los enunciados que el discurso reúne dependen de la misma formación discursiva (p. 198).

Savio (2015) define que:

Para comprender la estructura del discurso y su significado será necesario definir el modo en que se forman los objetos, es decir, aquello de lo que se habla, la posición desde la que el sujeto enuncia, la configuración del campo enunciativo y la función que los enunciados cumplen en las prácticas no discursivas. De esta manera, se desprende que el discurso anuda dos caras: la cara material de los enunciados y la cara virtual de su sistema de formación (p. 47).

Por su parte, en “Análisis autónomo del discurso”, Michel Pêcheux (1990) describe que el discurso no se trata necesariamente de una transmisión de información entre A y B, sino de un “efecto de sentido” (p. 118). En otras palabras, lo que funciona dentro del proceso discursivo es una serie de formaciones imaginarias que designan el lugar que A y B se atribuyen cada uno a sí mismo y al otro, la imagen

que se hacen de su propio lugar y del lugar del otro. De esta forma, el discurso se define como efecto de sentidos entre interlocutores, que parte de un funcionamiento social (Pêcheux, 1990, p. 120).

Savio (2015) concluye que:

Ambos autores relevan la relación entre el discurso y su formación. Mientras que para Foucault es la formación discursiva la matriz potencial que forma series de enunciados, para Pêcheux, son los procesos de producción asociados a las condiciones, el mecanismo generador de discursos. El sentido del discurso en los dos casos debe pensarse, por tanto, no como un sentido unido a lo dicho, independiente de la exterioridad que rodea la palabra. Por el contrario, el sentido se constituye a partir de estos sistemas formadores (p. 50).

6. Dimensiones

Con base en el tema de investigación las dimensiones de análisis son las siguientes:

6.1 Juego

Winnicott, 1971 define que:

El juego es una experiencia siempre creadora, en el continuo espacio, tiempo, es una forma básica de vida, permite la expresión del mundo Interno y las fantasías, es una actividad que implica confianza y pertenece al espacio potencial existente entre el niño y la figura materna en un estado de dependencia. El jugar está estrechamente ligado a la creatividad, la razón de ello radica en que jugar es un proceso de creación y lo universal es el juego, que corresponde a la salud, facilita el crecimiento y por lo tanto conduce a vínculos con otros, puede ser una forma de

comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás (p. 25).

6.2 Fantasía

Para Melanie Klein (citada en (Segal, 2003)

La fantasía es la expresión mental de los instintos y por consiguiente existe como estos, desde el comienzo de la vida. por definición los instintos son buscadores de objetos. En el aparato mental se experimenta al instinto vinculado con la fantasía de un objeto adecuado a él. De este modo para cada impulso instintivo hay una fantasía correspondiente (p. 20).

Gonzales (2016) describe que

La fantasía es el fundamento de la relación del niño con su cuerpo y con el mundo que lo rodea. En esta, se prescinde de la realidad concreta porque el niño al jugar crea un mundo que le pertenece, colocando todo aquello de su propia cotidianidad en un nuevo orden, que se transforma en algo agradable para él. El niño no solamente se toma muy en serio el hecho de jugar, sino que lo impregna la fantasía permitiendo la creación del juego (p.20)

6.3 Relaciones Vinculares

Desde la perspectiva de la teoría del apego, los vínculos son un aspecto fundamental de las relaciones, se trata de situaciones de interacción personal cercana y de gran importancia en la configuración de personalidad. Debido a que “existe en el hombre la necesidad de aferrarse a otro ser humano, con el fin de sentirse protegido y cuidado” (Suarez y Herrera, 2010, p. 2). La funcionalidad del vínculo

familiar se construye y no se establece solo desde el nacimiento, es decir es una relación que está en constante construcción.

6.4 Discurso

Savio (2015) establece que

En una concepción amplia, es una práctica social, un suceso de comunicación a través del cual las personas utilizan el lenguaje para transmitir ideas, creencias o percepciones, estableciendo una interacción verbal. Se considera al Discurso como modo de intervención y de acción, así como medio de presión y de violencia simbólica que se ejerce sobre un grupo específico. Por lo cual el análisis de discurso propone develar los resortes de poder implicados en estas problemáticas a través del estudio de lo excluido y lo impuesto, la manera en que se reflejan, cómo se imagina o concibe al otro, cuáles son los objetos de referencia, quiénes son los actores discursivos y qué relación desarrollan con el poder, y el contenido ideológico (p. 3).

7. Supuestos

Considerando que el juego corresponde a una actividad satisfactoria y creadora que potencia la confianza y la comunicación en el niño, fue indispensable conocer las perspectivas que los adultos mantenían sobre esta actividad lúdica, con el objetivo de incentivar a incluir al juego como principal herramienta de construcción vincular y aprendizaje social. El supuesto en la investigación es el siguiente:

Hay una relación significativa entre la simbolización de las relaciones vinculares de los niños expresadas en el juego y los imaginarios de padres y maestros reflejados en sus discursos.

8. Marco Metodológico

La perspectiva metodológica que se utilizó en el proyecto es de carácter cualitativo debido a que se considera como un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas;

La biografía, la fenomenología, la teoría fundamentada en los datos, la etnografía y el estudio de casos. que examina un problema humano o social. El investigador construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural (Creswell, 1998, p. 255).

Hernández , Fernández , y Baptista (2014) mencionan que:

La investigación cualitativa abarca el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos estudio de caso, experiencia personal, introspectiva, historia de vida, entrevista, textos observacionales, históricos, interaccionales y visuales que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos (p. 85)

Por lo cual la naturaleza de la investigación propuso un diseño de carácter no experimental porque no se pretende manipular variables y las dimensiones propuestas buscan la incidencia de la representación de relaciones vinculares en los imaginarios de padres, madres y profesores. Según su metodología es descriptivo ya que se buscará especificar las propiedades y características importantes del fenómeno juego, por lo tanto, se necesita información real y existente del grupo de niños padres, y profesores con el que se llevará acabo la observación minuciosa y las entrevistas para comprobar el problema planteado en nuestro proyecto de investigación. (Hernández , Fernández y Baptista, 2014, p. 92).

Se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación: Que implica “adentrarse profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo con una reflexión permanente” (Hernández , Fernández y Baptista, 2014, p. 399).

Se observó a los niños en su medio natural, y la información obtenida fue recogida en diarios de campo con base en las dimensiones previamente elaboradas.

Entrevistas: esta técnica “se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (entrevistador) y otra (entrevistado) u otras (entrevistados)” (Hernández , Fernández y Baptista, 2014, p. 403).

Se aplicó entrevistas, a los docentes para identificar los imaginarios del juego sobre la representación de las relaciones vinculares de los niños. Las entrevistas son de tipo semiestructuradas para lo cual se generó un listado de preguntas guía que el entrevistador aplico con toda libertad para adaptarla según como se desarrolló la conversación.

Grupos Focales: “Los grupos focales son entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión” (Mella, 2000, p. 3).

Se realizaron grupos focales con los maestros y padres de familia con el fin de explorar inicialmente las dimensiones planteadas y generar hipótesis sobre los imaginarios del juego y la relación vincular.

Con el propósito de obtener información que permita profundizar en el juego y la fantasía como elementos esenciales en la relación vincular, en los niños, se

realizó en primer lugar una investigación bibliográfica en torno al tema (información secundaria), así mismo se recogió información primaria en campo, a través de sesiones de juego con dos niños de segundo y sexto de básica y de grupos focales con los padres, sobre la percepción de los vínculos que mantienen con sus hijos, y entrevistas con dos docentes sobre la perspectiva entorno al juego en el aula.

De esta manera se llegó a conocer lo fundamental para la interpretación de los discursos en relación con el juego, y la importancia del vínculo, todo lo mencionado se realizó en una Escuela municipal de la ciudad de Quito en el periodo de noviembre del 2018 a julio del 2019.

9. Plan de Análisis

La información recolectada se basará en una tabla de doble entrada, que exprese por un lado las dimensiones planteadas en esta investigación y por otro lado las respuestas obtenidas en las entrevistas y los Grupos Focales.

Tabla 1.

Resultados de las Entrevistas y Grupos focales

	Padres de Familia		Docentes	
Dimensiones	E1	E2	E 1	E2
Juego				
Relaciones Vinculares				

Nota: Elaborado por M. Muñoz, (2019).

Tabla 2.

Síntesis de las observaciones en campo

Dimensiones	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Juego					
Fantasías					
Relaciones Vinculares					

Nota: Elaborado por M. Muñoz, (2019).

Con los resultados alcanzados se realizó una retroalimentación para conocer las relaciones vinculares debilitadas vistas en el juego para que el docente tome en consideración en el desarrollo de su trabajo en el aula con los niños, al igual se identificaron las principales diferencias de los discursos de padres, niños y profesores. Donde se prevaleció y se enfatizó en recuperar la imagen del juego. Con esta propuesta se logró que los niños y niñas integren y recuperen la importancia del juego, el cual está próximo a ubicarse en una posición de fantasma debido al auge de la era digital y la atención a la pantalla. Fortaleciendo, así en el niño las capacidades de ser creativo, expresivo y el enriquecimiento de su inteligencia e imaginación.

10. Población y Muestra

La población en la que se realizó esta investigación corresponde a toda la comunidad estudiantil de educación básica de una escuela municipal de la ciudad de Quito, con un aproximado de 2500 personas entre niños, padres y maestros. En este universo la población identificada para el análisis son 60 niños de dos aulas de educación primaria y sus correspondientes padres y maestros. Que totalizan un aproximado de 184 personas (niños, padres y maestros).

Considerando que lo que Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionan “la muestra en el proceso cualitativo se refiere al grupo de personas, eventos, sucesos, sobre los cuales se han de recolectar los datos sin que necesariamente sean estadísticamente representativos de la población que se estudia” (p. 384), La muestra es no probabilística e intencionada en base a las necesidades de la investigación.

Los criterios de selección de la muestra para este estudio son:

1) Niños y Niñas de 8 a 10 años, que hayan evidenciado problemas de comportamiento y aprendizaje frecuentes, y sus correspondientes padres.

2) Docentes de los estudiantes, responsables del aula.

La muestra presenta distintos criterios y categorías ya que de los 12 individuos todos ellos de nacionalidad ecuatoriana 3 son niños y 2 son niñas, presentan la edad de 8 a 10 años, de etnia mestiza, su condición económica y social es media baja, los padres de los niños se encuentran es una edad de 30 a 45 años, de etnia mestiza y de condición económica media baja, residen en diferentes sectores del parte sur de la ciudad y con respecto a los docentes, se encuentra a dos mujeres, una de 38 años de etnia afroamericana y la otra de 42 de etnia mestiza, su condición social es media baja, residen en los sectores del sur de Quito. Todas las personas mencionadas serán evaluadas en una escuela municipal en el sur de Quito en el periodo de noviembre a julio del 2019.

Con base a los criterios antes establecidos, la muestra comprenderá un total de 12 personas, 3 niños 2 niñas (5) con sus respectivos padres (10) y 2 profesores y que son fundamentales para la realización de la investigación.

11. Descripción de los Datos Producidos

Considerando que la muestra prevista inicialmente en este proyecto de investigación fue de 5 niños con las siguientes características: edad de 8 a 10 años, de etnia mestiza, condición económica y social media baja, padres de familia de 30 a 45 años, de etnia mestiza, residentes de diferentes sectores del parte sur de la ciudad. Se trabajo con el número total de la muestra, sin embargo, solo con 2 niños se completó el proceso, por lo tanto, la producción de datos y la interpretación de estos se realizará en función del trabajo con estos 2 participantes.

Con respecto a los docentes, se respetó la muestra inicial de dos mujeres, una de 38 años de etnia afroamericana y la otra de 42 de etnia mestiza, con condición social media baja, residentes de los sectores del sur de Quito.

Como parte del proceso de análisis del juego y la relación vincular en los niños, finalmente dentro de la metodología se aplicó la técnica de caja de juguetes, a 2 niños, el niño de 8 años y la niña de 10 años, se realizó los grupos focales a sus respectivos padres y las entrevistas a sus maestros.

La técnica de caja de juguetes es un concepto creado por Melanie Klein, “quien en base a la utilización del juego. Piensa que, al jugar, el niño vence realidades dolorosas y domina miedos instintivos proyectándolos al exterior en los juguetes, mecanismo que es posible porque considera que el niño tiene muy tempranamente desarrollada la capacidad de simbolizar.” (Pietramala y Laura , 2019, p. 2).

Arminda Aberastury por su parte fue quien sistematizó la técnica del juego en el diagnóstico y tratamiento de niños. La técnica que ella propone tiene sus bases en la creada por Melanie Klein, pero la hora de juego diagnóstica opera como una

unidad y se la debe interpretar como tal. Dentro de un psicodiagnóstico, la hora de juego es precedida por la entrevista inicial a los padres. Allí, entre otros datos, se indaga sobre qué tipo de juegos suele preferir el niño en el hogar o que juguetes utiliza. De ser posible, esa información permitirá incluir ese material de juego en la caja de juguetes que se utilizará para el diagnóstico. Esta técnica cobra todo su sentido diagnóstico en la complementariedad con otras técnicas (Gráficas, Temáticas, etc.) y en el ámbito de todo el proceso de evaluación (Pietramala y Laura , 2019, p. 2)

Los datos de los niños evaluados son los siguientes:

I. Datos de Identificación:

NOMBRES	ARACELY J.
APELLIDOS	R. D
LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO	Quito, 12 de agosto del 2008
EDAD	10 años, 7 meses
ESCOLARIDAD	6to año de educación básica
PADRE	Luis
EDAD	25 años
OCUPACION	Vendedor
MADRE	Mónica
EDAD	26 años
OCUPACION	Vendedora
TOTAL, DE HERMANOS	2 mujeres
LUGAR ENTRE HERMANOS	1ra
TELEFONOS	0963064529
DOMICILIO	Nueva Aurora

La madre se embarazó a los 20 años, fue el primer embarazo, la etapa de gestación fue estresante por los dolores que le causaba en su espalda, y por la búsqueda de un lugar, ya que había salido de casa por conflictos con sus padres; sin embargo, tuvo el apoyo de su esposo, durante el tiempo que buscaban un hogar. El parto fue a término normal la niña nació sin dificultad aparente, el peso y la talla fueron normales. Camino al año y 3 meses y habló al finalizar los 2 años.

Ingreso a la guardería al año y medio ya que la madre trabajaba, al igual que el padre y no podían cuidarla en las mañanas, permaneció allí hasta los 4 años, cuando estuvo en la guardería, al principio lloraba porque no quería ir, pero después fue tomando confianza con las profesoras y mejorando, después fue matriculada en la escuela municipal de Quito al comenzar los 5 años, su adaptación fue difícil, expresa la madre (abuela) que fue un cambio repentino y la escuela quedaba más lejos entonces ella no quería ir caminando y por eso lloraba en las mañanas, pero después de 3 meses ya se acostumbró, sobre esto la maestra expresa que no cumplía con las actividades manuales y presentaba dificultad en el lenguaje expresivo. Actualmente cursa 6to año de educación básica y mantiene problemas de comportamiento y agresividad con sus compañeros, presenta un retraso académico en matemáticas y en ocasiones sale del aula sin pedir permiso, y responde verbalmente de forma violenta ante las interrogantes de la maestra sobre su conducta. Su madre falleció a la edad de 25 años dejando a la niña en huerfanidad ya que su padre se encuentra privado de libertad. Ingreso hace 2 años y mantiene una condena de 8 años por narcotráfico, ante la situación finalmente se traslada a la casa de sus abuelos maternos de 60 años, con su hermana que tiene 6 años y reside con 2 tías y sus 7 primas respectivamente. Los abuelos complementan lo recogido en “motivo de consulta” y expresan que hacen lo posible para que realice las tareas en casa, le compran los útiles y libros necesarios, pero prefiere jugar o pasar en la televisión, se les hace difícil imponer orden en casa porque conviven varios

niños, y se sienten cansados, explican que la mayoría del día quiere estar fuera de la casa jugando en la calle

De la entrevista realizada directamente con la niña, informa que tiene problemas en el cumplimiento de las tareas ya que le llevan mucho tiempo y siente la pereza. Expresa verbalmente que la causa de su comportamiento con la maestra es debido a las verbalizaciones mal intencionadas contra ella, haciéndola sentir mal por el fallecimiento de su madre. A parte de eso, no refiere ningún tipo de conflicto en las relaciones interpersonales al interior de su escuela y expresa que se comporta bien. Dice que, si bien no tiene amigas en el grado de ella, se lleva muy bien con su mejor amiga que está en Séptimo grado con quien le gusta pasar los recreos y caminar a su casa ya que viven cerca. Dentro del hogar reconoce que se pelea frecuentemente con su hermana y que no le gusta que sus abuelos le presionen, especialmente porque le exigen cumplir con los deberes escolares.

II. Datos de Identificación:

NOMBRES	GEOVANNY P.
APELLIDOS	M. L.
LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO	Quito, 2 de septiembre del 2011
EDAD	8 años, 4 meses
ESCOLARIDAD	2do año de educación básica
PADRE	Efraín
EDAD	45 años
OCUPACION	Comerciante
MADRE	Isabel
EDAD	40 años

OCUPACION	Labores domésticos
TOTAL, DE HERMANOS	6, 3 varones, 3 mujeres
LUGAR ENTRE HERMANOS	4to
TELEFONOS	0984779790
DOMICILIO	Loma Grande

La madre se embarazo de Geovanny a los 32 años, fue el cuarto embarazo, tiene actualmente 6 hijos, una hija de 13 años, le sigue Geovanny, una niña de 5 años que nació con Hidrocefalia, un niño de 4, una niña de 2 y un bebe que está por cumplir el año. La etapa de gestación fue normal y no hubo complicaciones mayores; el parto fue a término, aunque tuvieron que realizar una cesárea por los anteriores partos de la madre, el niño nació sin dificultad aparente, aunque la talla y el peso estaba por debajo de lo normal. Sin embargo, el desarrollo posterior se realizó sin complicaciones Camino al año y 2 meses y hablo cerca de los 2 años y medio. La abuela paterna cuido del durante sus primeros años ya que la madre tenía complicaciones para trabajar y cuidar a todos sus hijos, por lo que a la edad de 3 años asistieron a la guardería, comenta la madre que fue difícil la adaptación de Geovanny ya que extrañaba mucho estar en casa, y no lograba mantener una alimentación y una rutina de sueño normal para su edad, sin embargo, no presento enuresis ni problemas relacionados de sueño. Posteriormente se matriculo a Geovanny en la escuela Municipal de Quito, desde primer grado, no tuvo mayores dificultades, excepto en lo referente al aprendizaje y realización de tareas, en lo social fue adaptándose con mayor facilidad y la madre expresa que percibe un ambiente de violencia y agresividad en el aula, por lo cual está de acuerdo en que Geovanny se defienda ya que sus compañeros le saben quitar sus útiles escolares. Actualmente cursa 2 año de educación básica y mantiene problemas de comportamiento y agresividad con sus compañeros, presenta problemas en el

aprendizaje ya que se observa un retraso y dificultades en la lectura, escritura y matemáticas. Se desarrolla con normalidad en las actividades escolares, con presión de la maestra finalmente trabaja en clase, aunque mantiene dificultades de atención, y aunque cumple con las tareas escolares molesta a sus compañeros, por lo cual se ha decidido cambiarlo de puesto al frente. La madre y la abuela se presentaron en la entrevista ya que su padre se encuentra privado de Libertad con una sentencia de 5 años, ellas complementan lo recogido en “motivo de consulta” y expresan que es un niño muy atento y amable, un poco perezoso para realizar los deberes, pero que tratan de presionar para que lo logre y solo es muy distraído, Geovanny se lleva bien con todos sus hermanos cuida mucho de su hermana menor ya que tiene problemas para caminar y hablar, con su hermano Moisés de 4 años pelea poco ya que es pequeño, pero la mayoría del tiempo está pendiente de que hagan sus deberes. Por lo expuesto es muy colaborador.

De la entrevista realizada directamente con el niño, este informa que tiene problemas en el cumplimiento de las tareas ya que le parecen largos de hacer y le da pereza repetir lo que ya realizó en clases con sus compañeros. Se expresa con gran facilidad verbal, respeta el tiempo, y concede la palabra, se muestra un poco distraído, pero mantiene motivación al trabajar. Refiere que le pone muy feliz cuando va a visitar a su padre, porque le da dinero para comprar juegos de video, expresa que quiere mucho a sus hermanos y que les ayuda siempre que puede, está pendiente de que coman toda la comida y realicen sus deberes. En el aula los conflictos con sus compañeros se dan porque le agreden y él se defiende para que no le quiten su comida ni sus útiles por lo demás expresa que se comporta bien. Dentro del hogar reconoce que ayuda a su abuela con lo que le pide, mientras su madre llega del trabajo, se mantiene satisfecho con lo que realiza a diario ya que le gusta mucho jugar fútbol y ver videos en internet.

12. Presentación De Los Resultados Descriptivos

La información recolectada se basará en una tabla de doble entrada, que exprese por un lado las dimensiones planteadas en esta investigación y por otro lado las respuestas obtenidas en las entrevistas y en las observaciones.

Tabla 3

Síntesis de las observaciones lúdicas en campo

DIMENSIONES: Juego, fantasías relaciones vinculares

DIAS	CASO 1: A	• CASO 2: G
DIA 1	Como punto principal se identificó si ella conocía la razón porque había sido llamada a psicología y cuáles eran las ideas que tenía sobre mi persona y sobre el trabajo que íbamos a realizar. La alianza terapéutica fue positiva ya que explique que es un espacio confidencial y seguro donde vamos a comprender lo que le sucede y ayudar en las dificultades que se presenten. Explique que íbamos a jugar, con una caja que tiene juguetes que no pueden ser llevados a casa, porque sirven para jugar en este espacio y que deben ser guardados al finalizar. Establecidas las reglas y el encuadre, explique que si bien puede jugar sola o	Para iniciar era importante preguntar, si él sabía porque había acudido a psicología y si conocía lo que íbamos a hacer en el tiempo que íbamos a trabajar. Ante la afirmación de conocer las razones y sus ideas sobre el papel del psicólogo, le comenté que íbamos a jugar, con una caja que tiene juguetes que no pueden ser llevados a casa, porque sirven para jugar en este espacio y que deben ser guardados al finalizar. Establecidas las reglas y el encuadre, explique que si bien puede jugar solo o pedirme que juegue con él. En la caja había muñecos femeninos y masculinos, aviones, carros, animales, pelotas, legos, cuerdas, papeles brillantes y tijeras. En su primera sesión se procedió a presentar los

<p>pedirme que juegue con ella. En la caja había muñecos femeninos y masculinos, aviones, carros, animales, pelotas, legos, cuerdas, papeles brillantes, y tijeras Al principio el primer juguete que saco fue un elefante muy grande y procedió a establecer un juego de separación evidente de granja y selva donde las 2 áreas eran alimentadas por un pirata que daba leche a la granja y carne a la selva, especialmente al dinosaurio, ella cuidaba todo el juego pero de repente el sapo quería robar la carne de la selva y derrumbo al árbol más grande que cuidaba a toda la granja y selva y hubo problemas con todos los animales, finalmente el pirata mato al sapo y ya había mucha comida para todos los animales. Después se aburrió de jugar con los animales y se interesó por el ajedrez, le estaba enseñando la función de cada pieza, pero el tiempo termino, siempre les pregunto a los niños que te gusto de este juego de hoy y ella me dijo que los juguetes, que, si se podía llevar uno, le respondí que no,</p>	<p>juguetes con los que podría jugar , para incentivar su interés sin embargo G jugo poco, su atención estaba en un carro grande rojo, no toco ningún juguete más, cuando preguntaba que sucedía, el respondía de manera evasiva, solo me gusta este juguete, y solo está viajando, no me supo manifestar a donde, la mayoría de la sesión, G jugo en silencio y ante mis preguntas había respuestas de si o no, no sé, quiero jugar con este carro. El juego fue recorrer la sala, y hacer ruidos de carro. Al decirle que se acabó el tiempo, me pidió que, si podía llevarse el carro, le respondí que no, no insistió, guardo todo y se fue sin decir más palabras.</p>
---	---

	<p>que esa era una regla importante que debe recordar, no tan satisfecha me respondió que bueno y salió del aula</p>	
DIA 2	<p>Se procedió a jugar con la caja de Juguetes dándole la información de cómo usarla, así como recordando las reglas, A es remitida ya que se manifiesta que no trabaja en clases esto es debido en gran parte a que no cuenta con los materiales necesarios y libros. El juego se centró en una clínica donde ella era la enfermera no se representaba por un juguete, en una caja de ajedrez ella acostó a todos los animales títeres que son principalmente gaviotas, cóndores, serpientes, peces y ranas y ella les cuidaba y les daba de comer, el tema principal en su juego era la comida y el cuidado ya que preparaba mucha comida para todos los animales, eso era lo más importante para ella en ese momento y en el transcurso del tiempo hasta terminar la sesión era su principal actividad. Al terminar la sesión me ayudó muy amablemente a guardar los juguetes</p>	<p>En su segunda sesión G, estuvo de mejor ánimo, de echo estaba contento porque me conto que gano en el recreo una apuesta y tenía un dólar para comprarse golosinas. Se jugo con los muñecos de superhéroes, había 2 muñecos uno que era Batman y otro que representaba a Superman, los puso en una tabla y dijo que era su nave y debían buscar a los enemigos, aterrizo en el piso y escogió 2 animales, un elefante y un dinosaurio, ante mi interrogante de porque ellos debían ser lo malos, respondió que era porque eran grandes y pueden matar a los humanos, entonces tomo a los muñecos y empezó a simular una pelea, en una mano estaba Batman contra el elefante y en otra el dinosaurio y Superman, la pelea no duro mucho tiempo ya que se mostraba que los superhéroes no podían luchar con los enemigos por que necesitaban fuerzas que solo podían ser cubiertas por unas ramas de</p>

	<p>y supo entender muy bien la regla de que no se podía llevar ningún juguete, al preguntarle sobre que se lleva del juego, me dijo que aquí puedo jugar sin que nadie le quite sus cosas y que eso le gusta, se despidió y se fue a su aula.</p>	<p>árboles que crecían en el jardín de la abuela de Superman, pero ella estaba en la cárcel y las ramas habían muerto, ante la interrogante de porque no podían crecer otras plantas, G contesto que era porque ella las cuidaba mucho y les ponía agua todos los días pero ahora ya no porque no está. El juego después mostro evidencia de duelo ya que Superman tampoco tenía quien los ayude porque su madre había muerto, así como los padres de Batman. Se acabo el tiempo pregunte ¿si le gusto jugar hoy? y me dijo que si, guardo los juguetes y nos despedimos.</p>
DIA 3	<p>En la tercera sesión A estaba muy callada, no respondió nada ante mi interrogante de si le pasaba algo o quería decirme algo, pero si accedió a jugar conmigo. En el desarrollo de la caja de Juguetes A escogió 2 muñecas e hizo una escena donde había una niña que andaba muy triste y que necesitaba de una amiga para sentirse mejor y abrazarla, ella cogió el títere y me dijo soy tu amiga vamos a jugar con los caballos, pero la niña seguía</p>	<p>En la tercera sesión G, estaba un poco cansado porque en recreo había jugado futbol como parte del campeonato de la escuela y habían perdido por lo cual estaba un poco frustrado. G tomo la caja de Juguetes y saco unos crayones y me dijo me gustaría pintar y entonces pregunte si estaba seguro en querer unos crayones o pinturas, me dijo que le gustan los crayones porque son más grandes. Entonces el dibujo unas manos, que sostenían un trofeo. Mientras el dibujaba yo iba</p>

<p>triste porque le gustaba que le traten con respeto y cordialidad, ante mi interrogante de porque se sentía así la muñeca ella respondió que es porque no le tratan bien porque le gusta que le hablen con palabras mágicas para estar feliz, entonces ella me pidió que si quería ir a jugar, y que por favor le ponga al caballo la montura, y seguimos jugando con ellos y después fuimos a cocinar fideos, porque los caballos estaban cansados y tenían que comer y ser bañados, ante mi interrogante de porque era tan importante la limpieza y la comida que porque no podían seguir jugando, ella me respondió porque si no su mama se enojaría porque no estaban limpios, y finalmente tuvieron que ir a dormir. El juego termino unos minutos antes ya que A me dijo que debía ir a completar unas tareas para que la profesora le deje jugar en el partido de mañana, le pregunte que se lleva del juego de hoy día y me dijo que es bonito jugar conmigo, guardo los juguetes y se despidió</p>	<p>preguntando, me detuve en las manos, ¿Qué representa para ti las manos? son muy importantes porque puedo alcanzar todo. ¿Después insistí un poco sobre el tema del trofeo Le pregunté si le gusta ganar en la vida? Y me dijo que ganar se siente bien, exprese que necesitaba que se expresara con más palabras para yo poder entender mejor como se siente, que no pensara tanto las respuestas, más bien que se deje llevar por lo que siente, por lo que necesitaría decir. Me contesto que tiene mucha ira porque no le escuchan. Entonces le dije que traspase toda esa ira en la hoja del dibujo, pero que en verdad sienta el traspaso de ese sentimiento en la hoja. G rompió toda la hoja, mientras yo alentaba por más. Después de eso explique la importancia de poder decir lo que sentimos, porque eso nos ayuda a sentirnos mejor, ante la pregunta de porque o por quienes no se siente escuchado, me contesto que en su familia le prestan mucha atención a su hermana que tiene hidrocefalia, y que eso le pone triste porque el también quisiera ayudarle pero que por la escuela no le deja</p>
---	--

		<p>trabajar. Conversamos un momento sobre la importancia de los estudios y las desventajas del trabajo infantil, y lo valioso que es para su corazón poder expresar todo lo que nos duele, y lo que sentimos, porque a partir de la escucha del otro nos sanamos. Pregunte que se llevaba del juego de hoy y me contesto que se sintió mejor cuando rompió las hojas eso le ayudo a tranquilizarse. Le di un abrazo y nos despedimos</p>
DIA 4	<p>Para la 4 sesión A se sentía mejor ya no estaba callada y estaba de mejor ánimo para trabajar, le mostré la caja de Juguetes y dentro del juego A prefirió organizar los juguetes porque ella creía que faltaban más y que se debería adicionar los juguetes de animales y construcción primordialmente y anoto en una hoja lo que faltaba para tener un grupo completo, ante la interrogante de porque quería organizar los juguetes en vez de jugar me contesto que si los ordenaba ella y los otros niños podían jugar mejor. Estuvo ordenando lo juguetes y note que apilo en</p>	<p>En la 4 sesión G, estaba un poco perezoso y me preguntaba constantemente que íbamos a hacer, le explique que podía jugar con lo que él quisiera y que si quería podía hacer algo diferente con lo que se sienta cómodo.</p> <p>Le presente la caja de Juguetes, y primero quiso jugar con la cuerda, pero luego miro la plastilina me regreso a ver y me dijo, ¿puedo? Y yo le dije claro, es tuya, pero le pedí que fuera cauto con la mesa porque después tendríamos que limpiar, y que mientras vaya armando las figuras era importante que me diga que hacía y por qué. Accedió y empezó haciendo un oso panda,</p>

<p>un lado al soldado y los policías que había, y dijo que ellos son juguetes de niño y que deben de tener otros juguetes para eso debía haber un tanque de guerra y más soldados porque son parte del ejército no de la policía. Luego expresó que los legos deben estar completos para poder armar más casas y edificios y que lo que falta es más carros y plastilina ya que es más fácil jugar con eso, porque no se pierde, y que las piezas que no están completas deben botarse o regalar. Luego me pidió jugar un juego que se llama territorios y países. En primer lugar, se puso a poner casas, con la ayuda de los legos donde cada soldado debía defender su espacio. A continuación, se dio paso al momento de la negociación, donde se debía proponer la compra de un territorio, o se declarararía la guerra. Pero que constantemente declaraba la guerra sin tratar de negociar mucho, ya que la mayoría de las veces compraba y vendía terrenos para que los demás soldados no le declaren la guerra. También estaba</p>	<p>me dijo que le gustan los osos de la tele, y que quisiera hacer esos osos, porque son chistosos. Hizo el panda con blanco y negro, luego hizo el pardo, y por último a polar. Después le dije que, si podía hacer un juego con los 3 osos, me dijo que podía hacerles su casa y que los podía llevar de picnic, hizo algunas frutas con la plastilina, un tarro de leche, porque a polar le gusta y un tarro de miel para los demás y los llevo a comer, le pregunte porque el picnic, me dijo porque siempre veo en la tele que hay eso, y me gustaría hacer un picnic con mi familia o amigos un día . Le dije que es posible siempre y cuando se le comuniqué a su familia y miren que espacios podrían ser especiales para esa ocasión. Luego sentó a los osos, y fingió que, comían después hizo una conversación donde el panda les decía que tenían que construir una casa más segura, ya que la que tenían era de madera, le pregunte si estaba imitando a los 3 chanchitos y me dijo que no que enserio deben vivir en una casa más grande porque luego viene un terremoto y les bota la casa,</p>
--	--

	<p>preocupada siempre de comprar alimentos y casas para que los soldados duerman y estén sin frío. Finalmente termino ganando el juego ya que muchas veces ante la reiterada opción de comprar terreno termino ganando todas las casas, y declarando la guerra a todos. Terminada la sesión Al preguntarle que se llevaba del juego de hoy día me dijo que le gusto organizar los juguetes porque así es mejor escoger los más bonitos, y se despidió de un abrazo.</p>	<p>después empezó a construir la casa y tomo otros juguetes de animales que había en la caja, un detalle importante fue que tomo un oso que había y dijo que era el padre que había venido desde muy lejos ayudarlos, al preguntar dónde estaba la mamá, dijo que ella no podía venir porque estaba enferma, pero como igual es una trabajo para hombres, los demás amigos los podían ayudar, tomo papel brillante y unos palos de helado y formo una casa donde metió a los osos, tomo la miel del picnic y dijo que iban a hacer una fiesta para celebrar. Al preguntar que se llevaba del juego, expreso que le gusta la plastilina y que le gusta hacer los osos porque son fáciles y son sus animales favoritos Guardamos todo limpiamos y se fue a clases.</p>
DIA 5	<p>En la Quinta sesión A se encontraba tranquila, aunque un poco enojada, porque la maestra no le había permitido salir al recreo porque no había cumplido con la tarea de Matemáticas y eso le ponía triste porque no pudo jugar con su amiga y expresaba que la maestra le odiaba y que le hacia la vida imposible. Conversamos</p>	<p>En la quinta sesión G, se mostraba alegre y entusiasta, le pregunte cual era la razón y me comento que su mamá le iba a regalar una Tablet si tenía buenas notas y había sacado un 9 en lenguaje, le felicite y procedimos a jugar. Cogió la caja como de costumbre, y selecciono a un pirata y a un soldado, a los animales, una muñeca a Batman, algunos carros y dijo que</p>

<p>sobre las obligaciones que ella tenía como estudiante y que la mejor solución para evitar conflictos es cumplir con lo acordado con la maestra. Esta situación hizo que A empiece sin motivación a trabajar con la caja de Juguetes , ya que solo cogió una muñeca que para ella era la más bonita, y le empezó a peinar a cambiarle de ropa, a darle de comer, porque conversaba en voz alta, que su mamá le iba regañar si no estaba lista para ir a la escuela, ya que debía terminar todos sus deberes para poder jugar, también tenía un perro, al cual le dedico más tiempo de arreglarlo porque no tenía ropa, ella busco una tela que era la capa de un superhéroe y se la puso. Ante mi interrogante de porque siempre los juguetes deben estar bien cuidados, del tipo comer, bañados, limpios, me respondió porque así son más bonitos y la mamá nos les habla, al intentar incluir más personajes hubo una negativa de jugar con más juguetes incluso cuando le dije que podía hacerlo. Me dijo me gusta</p>	<p>iban todos a jugar al rescate de la princesa, quien era representada por la Muñeca más bonita, quien debía salvarla era Batman, pero debía pelear con el pirata y quitarle las llaves que él ponía en su elefante, entonces Batman le pidió ayuda a los soldados para que encuentren al elefante que estaba escondido mientras el luchaba con el pirata, tomo algunos papeles brillantes e hizo un barco y armó con la ayuda de unos árboles una guarida, al preguntarle porque el pirata no estaba en el mar, dijo que era porque estaba con la princesa en la tierra, esperando que pagaran el tesoro por su rescate, y con eso comprarse un barco más grande para llevar a todos sus animales a una isla muy lejos, entonces simuló la pelea de Batman con el Pirata, a quien le hizo daño sacándole el grafió y botándolo a un hueco profundo, después Batman no podía abrir la puerta donde estaba la princesa y los soldados no encontraban al elefante entonces utilizó los poderes de su computadora para localizar la cueva del pirata y así encontró las llaves y rescato a la princesa, tomo unas cuerdas y otros muñecos y simuló que eran los padres de la</p>
---	--

<p>esta muñeca y este perro. Porque son lindos. El juego no duró mucho porque ella no se mostraba muy creativa, y era entendible para en ese momento. Al preguntarle que se lleva del juego de hoy, me dijo que no le gusta jugar cuando está enojada y que si la maestra le hubiera dejado salir estaría más contenta y se hubiera divertido más, pero finalizamos con la idea de que cada acción que no realizamos a favor nuestro tiene una consecuencia que debemos asumir, asintió un poco renegada y se dirigió a su aula.</p>	<p>princesa a quienes le entregaba por el cambio de mucho dinero, con lo cual Batman se compraría una casa muy grande y muchos autos para seguir protegiendo la ciudad. Se terminó el tiempo y fue un juego muy divertido donde no intervine con muchas preguntas ya que ese día G estaba muy creativo y no quería opacar su iniciativa con el razonamiento del porqué del juego, al final solo pregunté que se llevaba del juego de hoy y me respondió que es divertido jugar con los muñecos y que le gustaría tenerlos en casa para hacer más historias, se despidió con un abrazo y fue a Educación Física.</p>
--	---

Nota: Elaborado por M. Muñoz, (2019).

12. 1 Resultados de las Entrevistas

Con respecto a las categorías de Juego y relaciones vinculares los docentes expresan lo siguiente:

Profesora caso 1

- ¿Considera que el juego es significativo para el desarrollo de los niños?

Por supuesto, les ayuda a aprender del mundo, les mantiene felices y también ayuda a aprender, los niños pasan todo el tiempo jugando porque es su mejor forma de conocer a los demás. (Profesora 1, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Como cree que los niños se vinculan?

Pues a través de la escuela, jugando, preguntando, también influye lo que sus padres le han enseñado, y la confianza que cada uno tenga para tomar iniciativa al hacer amigos. (Profesora 1, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Cuál sería la mejor manera de establecer vínculos positivos en los niños?

Yo creo que eso viene desde casa, aquí lo único que se hace es corregir los comportamientos que no benefician al niño en la adaptación con el resto, pero creo que si se le pone atención y se le escucha el niño podrá relacionarme mejor.

(Profesora 1, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Cuál es el juego que más utiliza para incentivar el aprendizaje en el aula?

Siempre cantamos en clase, me gustan los títeres para el aprendizaje porque a través de la diversión que generan ellos van asimilando la materia y ponen más atención que solo cuando leemos los libros. (Profesora 1, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Cuál sería su recomendación para fomentar el juego en los estudiantes?

Yo creo que con el recreo es suficiente, los niños necesitan aprender y depende de la pedagogía de cada maestra en incluir o no el juego como parte de su enseñanza. Los niños también juegan en casa, pero la escuela debe ser tomada como un espacio educativo, no como un salón de juegos. (Profesora 1, comunicación personal 6 de abril del 2019).

Profesora caso 2

- ¿Considera que el juego es significativo para el desarrollo de los niños?

Si es significativo, ya que el juego es una actividad recreativa para el niño, porque logra objetivos específicos de aprendizaje, y gracias al juego el niño logra expresar sus emociones. (Profesora 2, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Como cree que los niños se vinculan?

Los niños logran vincularse por medio de una buena socialización y valores bien establecidos. (Profesora 2, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Cuál sería la mejor manera de establecer vínculos positivos en los niños?

Los vínculos positivos se logran a través de una buena afectividad dada por los padres. (Profesora 2, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Cuál es el juego que más utiliza para incentivar el aprendizaje en el aula?

Para incentivar el aprendizaje utilizo juegos donde intervengan la atención concentración y la memoria, como canciones y dinámicas con ellos mismo.
(Profesora 2, comunicación personal 6 de abril del 2019)

- ¿Cuál sería su recomendación para fomentar el juego en los estudiantes?

Generar charlas con los padres para poder socializar sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los estudiantes. (Profesora 2, comunicación personal 6 de abril del 2019)

12.2 Resultados Grupos Focales

Las principales ideas en cuanto a las dimensiones del juego y las relaciones fueron las siguientes:

Padres de familia Caso 1

El juego es una distracción para los niños para que aprendan y también les ayude a la concentración. (Padres de Familia 1, 23 de abril del 2019).

El juego es importante para el desarrollo de mi hija porque aprenden muchas cosas. (Padres de Familia 1, 23 de abril del 2019).

La relación con mi hija en el juego es muy divertida, es un momento de felicidad donde no hay estrés. (Padres de Familia 1, 23 de abril del 2019).

Los juegos preferidos de mi hija son la bicicleta, las muñecas, los bebes y la computadora. (Padres de Familia 1, 23 de abril del 2019).

Mi hija expresa a través del juego diversión. (Padres de Familia 1, 23 de abril del 2019).

La relación vincular de mi hija con la familia es buena porque compartimos momentos especiales. (Padres de Familia 1, 23 de abril del 2019).

Padres de Familia caso 2

El Juego sirve para expresar lo que a veces no decimos con las emociones. (Padres de Familia 2, 23 de abril del 2019).

El juego es importante para el desarrollo de mi hijo, porque nos une más y tenemos más confianza. (Padres de Familia 2, 23 de abril del 2019).

La relación con mi hijo en el juego es divertida entretenida. (Padres de Familia 2, 23 de abril del 2019).

El juego preferido de mi hijo es la resbaladera porque sube y baja de los columpios y les gusta mucho ir al parque. (Padres de Familia 2, 23 de abril del 2019).

Mi hijo expresa en el juego la alegría de estar con nosotros. (Padres de Familia 2, 23 de abril del 2019).

La relación vincular de mi hijo con la familia es una relación de armonía. (Padres de Familia 2, 23 de abril del 2019).

13. Análisis de Los Resultados

13. 1 Caso 1: A

- **Categoría: Fantasías y Juego**

Se piensa que el juego es un proceso espontaneo, innato en los niños, sin embargo, no es tan simple ya que en el niño debe haberse instaurado por medio del entorno la confianza y la seguridad necesaria para poder obtener la aptitud de jugar. “El juego consiste, pues, en experimentar el contacto con los objetos externos, en probarlos, utilizarlos, interiorizar los aspectos materiales y afectivos y, finalmente, en adquirir el dominio” (Anzieu, 2001, p. 3)

Afortunadamente en A había esta necesidad de exploración de la realidad, de poder crear objetos diferentes de si e identificarse. Weigle (1986) define al juego:

Una zona de superposición entre el mundo interno y el mundo externo, el juego estaría entre esos dos límites. El primero sería donde se desarrolla lo propio de cada persona, su subjetividad, los pensamientos y deseos de la persona en particular. El mundo externo en cambio estaría compuesto por lo objetivo, lo que no forma parte del sujeto por sí mismo, pero sí del lugar donde este se desarrolla y desempeña (p. 48).

La actividad lúdica de A, me mostro momentos inesperados, que pasaron a ser analizados como el conjunto de representación de su preconscious, ella a través

del juego encontró la manera de expresar su enojo, su frustración, sus deseos y sus ideales. Como parte de su simbolización, sus fantasías mostraron la necesidad de atención y cuidado ya que al ser la primera en una familia muy numerosa donde la tía tiene un hijo de 2 años tal vez no está siendo atendida ni escuchada en su entorno. Necesita volver a representarse como una pequeña, para recibir los cuidados de mamá, la confianza de estar con todos y la necesidad de ser indispensable en la vida de sus padres.

A también muestra problemas en entender las reglas y los límites en cualquier espacio, producto de esto, expresa su duelo por la pérdida de su madre, y lo simboliza mediante la fantasía de la madre perfecta que alimenta y cuida a todos sus hijos, por lo cual se evidencia un grave sentido de culpa en relación con actividades que no reflejen una limpieza y un cuidado adecuado.

A en su juego ha mostrado que su realidad tiene distintas etapas, muestra su lado desprotegido y confundido, porque es precisamente lo que atraviesa emocionalmente y necesita de los imagos parentales para salir de ese sentimiento, de la necesidad de protección primaria que produjo satisfacción y seguridad, pero en ella sus referentes parentales están distorsionados, lo que dificulta que los procesos de duelo sean pasajeros, y sean convertidos en melancolía.

La interpretación del cuidado en el juego de A es el símbolo más representativo, ya que simboliza a su madre y la fantasía de volver a ser la pequeña que necesita cuidados. Ante la pérdida de su madre A mantiene angustia ante los actos que la puedan dejar desprotegida y ante esto ella responde con ira contra estímulos que le resulten amenazadores para su yo.

- **Categoría: Relación Vincular**

Se puede evidenciar una frustración latente al no ser correspondida en sus pedidos ni escuchada en sus emociones, esto se podría deber a que en casa su opinión es invalidada, y en efecto ella mantiene el mismo sentir en la escuela actuando con un bajo interés por participar en las actividades Educativas.

En A hay un potencial enorme para realizar las cosas, a pesar de ser una niña muy dulce refleja su desinterés en parte por estar fijada en una etapa temprana de su desarrollo por la necesidad de protección y seguridad que idealiza, pero que no recibe de los imagos parentales.

Las sesiones de juego denotaron que mantiene conflictos que atacan a su ideal del yo y que necesita que alguien logre ganarse su confianza para poder sentirse apoyada, situación que tal vez su madre actual no lo puede realizar, por las funciones de abuela y tía que cumple en casa ignorando el acompañamiento emocional que necesita A

Al parecer A se está protegiendo de sus instintos de muerte que pueden estar representados por los animales y los cuidados por las muñecas. Posiblemente A teme sentirse sola y busca vínculos que proyecten la imagen fuerte y decida que ella no puede integrar en su yo, como es el caso de su mejor amiga, me parece que su yo busca defenderse de esta sensación de abandono, y busca como medio de defensa tener la imagen ideal para no sentirse fuera del grupo. Sus relaciones vinculares pasan por la identificación de ser buena en busca de la aceptación y ante el miedo actúa con defensas agresivas, para no sentir angustia ante el rechazo, pero la culpa por dañar el objeto frente al cual muestra ambivalencia no le permiten identificarse con su imagen positiva.

13. 2 Caso 2 G

- **Categoría: Fantasías y Juego**

Como el niño no puede hacer uso del lenguaje para expresar sus sentimientos, lo hace por medio del juego, el cual le permite elaborar una expresión simbólica de sus angustias. Dirá Winnicott (citado en Anzieu, 2001) que” El niño proyecta en los objetos a los personajes de su mundo interno y pone en escena sus mecanismos de defensa” (p. 32). Esto es muy evidente en el juego de G ya que desfogó mucha energía mientras manipula los objetos de superhéroes y los animales, para G jugar es un desafío intenta demostrar quién es el más fuerte, en un espacio de competencia, esa es su fantasía, debido a que el simbolismo de su juego habitual se visualiza en yo fuerte que puede contra el otro , que domina al resto, producto de la agresividad observada en el contexto del hogar.

El juego de G muestra que necesita fortalecer su confianza y las habilidades comunicativas, para poder desarrollar empatía sobre los sentimientos de los demás, porque a pesar de que el juego es fuerte en relación con su yo, el demuestra interés en incentivar su imaginación y sus potencialidades personales. Se podría decir que G está escindido, por un lado, es “malo” en la escuela y por otro es “bueno” en la casa y eso se ve representado en varias escenas del juego.

Los sentimientos expresados en G en el juego, producto de la alianza terapéutica positiva con mi persona. Denotan que necesita ser valorado por su esfuerzo, el mantiene muy pendiente de sus hermanos, sabe que sus acciones benefician a su familia, mantiene la fantasía de ser el hombre fuerte de la casa, tal vez en una alianza simbólica por la ausencia de su padre, pero tiene ambivalencia para expresar sus debilidades y angustias ya que se ha evidenciado como en varias

situaciones él siente una cosa, pero expresa indiferencia. Esta incongruencia entre su yo y el ideal del yo es una parte esencial del conflicto, que ha sido analizada en la dinámica lúdica, sobre todo cuando los superhéroes hacen lo posible para eliminar a todos los malos, para poder salvar al mundo.

- **Categoría Relación Vincular**

Las diversas actividades de expresión artística me reflejaron un contenido más abierto del mundo interior de G, podría decirse que la confianza y la autoestima están frágiles, las funciones de protección, cuidado, sostenimiento y cumplimiento de necesidades por parte de la madre, no son evidenciables, se interpreta una fuerte lucha entre el yo y ello, hay un desequilibrio pulsional entre el yo quiero, pero no puedo, producto de su propia autodefensa.

G es uno de los niños con más potencial y fuerza de voluntad que hay en el curso de su escuela, también se preocupa por los otros y ayuda, pero nunca se sale del imaginario de -yo porque tengo dinero tengo poder- esto es adquirido por el ambiente de su casa, ya que él ha presenciado varios conflictos por tema económico y su desarrollo y valía ha sido estructurado desde la característica del poder para ser.

Las relaciones vinculares de G están representadas por el poder, el ganar, el sobresalir para ganar respeto y consideración, sus vínculos se han vuelto fríos por la proyección de una imagen fuerte que se identifica con los más grandes es decir los adultos, ya que su imaginario es ser como ellos, personas que tienen el poder y que siempre imponen autoridad en los menores, que son los niños, esto es reflejado en su relación con sus compañeros. Lo que G intenta, es pedir ayuda y lo expone como vemos en el juego, con una figura que lo proteja y que ponga límites ya que este conflicto interno denota inestabilidad en su identidad, y lo compensa con la búsqueda

en el exterior de un héroe que tenga poder y control para darle soporte a su mundo interno.

14. Interpretación de los Resultados

14. 1 Caso 1

A tiene fortalezas de ayuda, colaboración, debido a su potencial de atención sobre las necesidades de otro. Sin embargo, sus dificultades de trato social están limitadas ya que se compromete demasiado y tiende a la perfección. No le gusta asumir los errores y echa la culpa a los demás. En su situación de falta de límites, de explicación del mundo exterior, se invalida en la interacción, porque no se establece con firmeza los vínculos.

Freud (citado en Anzieu, 2001). Expresa que” El desamparo psíquico puede encontrarse en cualquier edad de la vida y provocar la angustia. La regresión y la represión permiten entonces encontrar un equilibrio interior de espera que reproduce la posición de latencia experimentada en la infancia” (p. 111)

En cuanto a la simbolización que tiene A sobre el cuidado, el alimentar y limpiar que está muy presente en el juego se representa a la fantasía del como si estuviera mi madre, como me gustaría ser tratada y la recurrente regresión a la sensación básica de bienestar y seguridad que está muy presente en ella. Se realiza esta aseveración porque es lo que se observó en la dinámica lúdica.

Winnicott (1996) menciona “si es verdad que el niño tiene una enorme capacidad para destruir, también tiene una enorme capacidad para proteger lo que ama de su propia destrucción y la principal destrucción siempre existe en su fantasía” (p.59). El principal temor para A es ser rechazada, ya que en su entorno no se siente escuchada, ni apreciada, y la fantasía que proyecta es la de un yo en constante lucha

con su ello, un yo que teme ser como es, que se identifica con lo ideal, pero que deja de lado su esencia. Ella ama su imagen de perfección, pero es justamente la que provoca la dicotomía de expresarse en su forma más natural.

14. 2 Caso 2

El juego de G revela que su identificación tiene que pasar por el orden del poder y de la fuerza, del hacer algo por los demás para obtener reconocimiento, pero detrás de esas fantasías de héroe, se esconde un niño que necesita atención y soporte. Esto muestra que algunas funciones de su yo no han madurado lo suficiente para poder ser integradas en el mundo externo.

La docente manifiesta que G es muy indisciplinado, no sigue normas, molesta mucho en clases y violenta a sus compañeros. Se ha descrito que este tipo de comportamiento que G tiene en la escuela ha sido reforzado por etiquetas como “indisciplinado” o “mal comportado”. Porque es justamente la imagen que tiene que proyectar ya que su yo no le permite ser débil, porque esto provocaría un conflicto entre sus pulsiones y la defensa de su narcisismo establecido, sin embargo, es su llamado de atención ante la falta de límites claros en su hogar.

También en el juego de G se ha identificado la manifestación de una dicotomía entre lo bueno y lo malo a partir de la constante división de (buenos) superhéroes contra los (malos) que está presente en todas las sesiones. Desde la perspectiva de Klein se evidenciaría la escisión tanto del yo como del objeto presente en la posición esquizoparanoide.

Posiblemente G manifiesta la organización narcisista que provoca inevitablemente la decadencia edípica, esto es evidenciable ya que G entiende que ya no es el niño que hay proteger, pero esta realidad se pone en conflicto con su

deseo, por lo cual, recurre a su imagen fuerte idealizada manteniendo una alianza simbólica con su padre e identificándose con él, producto de esto se comporta en el hogar y en la escuela como el que da y provee para ganar valoración de una imagen que no le corresponde, lo cual produce un conflicto psíquico importante en su sentir y actuar.

Según lo observado en las sesiones de juego, se explicaría el comportamiento agresivo de G en el aula, ya que el busca en el mundo externo un soporte para su mundo interno caótico. En este contexto se interpreta que G encontró ese soporte en la transferencia positiva generada con la terapeuta y esto le permitió elaborar y tramitar conflictos a través del juego y el arte, con la seguridad de expresar sus deseos en un espacio donde su sentir fue importante y valioso.

Conclusiones

Se concluye que los dos casos estudiados están pasando según la teoría psicodinámica por el periodo de latencia, y se ha podido evidenciar que los síntomas más relevantes vistos en el juego denotan un retraso afectivo, ya que el paso de las fantasías edípicas no se ha realizado completamente y algunas partes del yo no han madurado al mismo tiempo como otras. Estas hipótesis ponen en evidencia que el estudio de casos sobre el desarrollo de las fantasías y relaciones vinculares ha tenido efecto, debido a la creación de un vínculo positivo con los niños, ayudándolos a estabilizar y comprender mejor su realidad.

La simbolización del juego evidencia que los conflictos en el hogar son muy fuertes para el sistema de defensa de los niños, producto de esto la única respuesta posible es un llamado de atención por medio de su conducta, sin embargo, las heridas emocionales que se han creado no han sido un factor mantenedor para crear vínculos perjudiciales en su entorno. Tan solo son mecanismos de defensa normales que cualquier niño utiliza para intentar entender el complejo mundo adulto.

La diversidad que cada niño posee es increíble, pero se hace difícil abordar cuando el interés, la fantasía, la imaginación están inhibidos, por el contexto, de violencia y abuso de poder presenciados en los espacios de socialización. Incluso es aún más complejo el trabajo con los padres, ya que no se visibiliza un interés e iniciativa en lograr cambios en la situación emocional de sus hijos. Incluso el uso de la tecnología es un factor agravante ya que, si bien hay experiencias lúdicas ubicadas en la zona intermedia entre realidad interna y realidad virtual, esta no constituye un lazo de representación vincular para el niño y sus pares.

Según el objetivo de investigación, se concluye que el análisis del juego en los niños, denotó que las fantasías son expresadas en relación con el entorno individual de los niños y que las relaciones vinculares son positivas, pero no equilibradas perjudicando la confianza en los niños. Los imaginarios de padres y profesores demuestran que hay una relación significativa con el imaginario de juego, pero no se dedican tiempos específicos para explorar los contenidos alrededor del juego creado por el infante.

Los datos recogidos en las entrevistas a los maestros y padres de familia evidencian la escasa relación e interés que se tiene sobre el juego lúdico. La importancia sobre los factores que fomentan un mejor desarrollo vincular en el juego son nulas. La concepción sobre el juego lúdico, con relación al uso de este como potenciador para el desarrollo de la fantasía y la expresión de las emociones en la escuela y en el hogar es deficiente y no cumple con las hipótesis planteadas en esta investigación.

Personalmente concluyo que el tiempo compartido con los niños, es insuficiente para lograr un cambio profundo y perdurable, si bien es cierto, la experiencia fue un proceso valioso que me permitió nuevos aprendizajes. Sin embargo, la realidad se complica cuando el infante vuelve a casa y el problema continua, el ausentismo emocional de sus padres, la rivalidad con sus hermanos, el rechazo en la escuela, por mencionar algunos factores, solo fomentan a un pobre desarrollo del yo, con características agresivas y retaliativas que perjudicarán su manera de comprender y actuar frente al mundo real.

16. Referencias Bibliográficas.

- A. Anzieu, C. A.-P. (2001). El juego en Psicoterapia del niño. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Baños, R. M., Botella, C., & Perpiña, C. (1998). Psicopatología y Realidad Virtual. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 161-167.
- Bardi, D., Jaleh, M., & Luzzi, A. (2011). La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 77-85. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4835/483549017012>
- Bowlby, J. (1989). EL Apego. Buenos Aires: Global.
- Castoriadis, C. (1997). El Imaginario Social Instituyente. *Zona Erogena*, 1-9.
- Cena, M. T. (s/f). *El niño del psicoanálisis: distintos modelos teóricos y sus consecuencias en la clínica*. Obtenido de Revista "Psicoanálisis: ayer y hoy" N°1. Asociación Escuela Argentina de Psicoterapia para Graduados: <https://www.elpsicoanalisis.org.ar/old/impnumero1/cena1-doc.htm>
- Cesio, S. (2000). Acerca del Psicoanálisis de las Relaciones Vinculares. *Revista Internacional de Psicología*, 1-9.
- Duhalde, C., Herzber, F., De Simone, F. M., Martínez, S., Russi, M., & R. De Schejtmann, C. (2016). Estudio del Juego Adulto-Niño En Edad Preescolar. *Anuario de Investigaciones*, vol XXIII, 261-269. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369152696068.pdf>
- Durán, N. (2015). La salud mental entre las fragilidades y las rupturas de vínculos afectivos. *Fac. Nac. Salud Pública*, S143-S153.
- Enesco, I. (2016). *La Representacion*. Salvador.
- Foucault, M. (1969). La arqueología del saber. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Gamero Aliaga, M. (2007). La Contemplación del Mundo en la Sociedad Contemporánea en Base a la Construcción de Imaginarios Sociales. *Tonos Digital, Revista Electronica de Estudios Filológicos*. Obtenido de <https://www.um.es/tonosdigital/znum14/secciones/tritonos-1-imaginarios.htm>
- Giordan, A. (2015). *Quaderns Digitals*. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=2681
- Gómez-Serrudo, N. (2008). La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños. *Universitas Humanística*.

- González, M. I. (2016). *Psico edu*. Obtenido de https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo_final_de_grado_maria_ines_aramburo.pdf
- Hanna, S. (2003). *Introduccion a la obra de Melanie Klein*. Buenos Aires : Paidós.
- Isaacs, S. (1943). *Naturaleza y Funcion de la fantasia*. Mexico: ATLAS.
- Ledesma Tenesaca, A. M., & Saavedra Coello, A. T. (2013). *dspace, Universidad de Cuenca*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3228/1/TESIS.pdf>
- Madrugá, G. (2012). *Desarrollo y conocimiento*. Buenos Aires: Siglo XVI.
- Mella, O. (2000). *Ego ya*. Obtenido de <http://files.palencue-de-egoya.webnode.es/200000285-01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Miranda Ospino, E. A. (Abril de 2014). *El Imaginario Social Bajo la perspectiva de Cornelius Castoriadis y su proyeccion en las representaciones culturales de Cartagena de Indias*. Cartagena de Indias, Colombia. Recuperado el 24 de Junio de 2019, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/11227/1966/1/EL%20IMAGINARIO%20SOCIAL%20BAJO%20LA%20PERSPECTIVA%20DE%20CORNELIUS.pdf>
- Navas, J. L. (2011). *Donald Winnicott Vocabulario Esencial* . Buenos Aires: MIRA.
- Oliveros Amador, L. P. (2004). *El vinculo Afectivo como opcion de Vida en la convivencia familiar*. Ibagu, Colombia. Recuperado el 12 de enero de 2019, de <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/medicina/tesis04.pdf>
- Ordóñez, M. J. (2010). *Amigos de Fantasia*. Mexico.
- Oyola-Garcia, C. (Octubre de 2015). *La Evolucion del Juego en la Psicoterapia con niños*. Trabajo Final de Grado. Universidad de la Republica Uruguay, Montevideo. Obtenido de https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_oyola_1.pdf
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: FCE.
- Pietramala, K., & Laura , B. S. (2019). *Psicologia Uba*. Obtenido de https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/042_ttedm2c2/material/fichas/hora_juego_diagnostica_2016.pdf
- Randazzo Eisemann, F. (2012). *Los imaginarios sociales como herramienta. Imagonautas*, 77-96. Obtenido de [file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-LosImaginariosSocialesComoHerramienta-4781735%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-LosImaginariosSocialesComoHerramienta-4781735%20(1).pdf)

- Robert, Y. (2016). La epistemología crítica como corriente epistemológica de las diferentes. *ACTAS*, 1-10.
- Santos, J. d. (2016). *La importancia del juego y el vínculo materno en la constitución psíquica del infante*. Montevideo.
- Savio, K. (2015). Aportes de Lacan a una teoría del discurso. *Folios*, 43-54.
- Sollod, R. N., Wilson, J. P., & Monte, C. F. (2009). Teorías de la Personalidad Debajo de la Mascara. Mexico Df: Mcgraw-Hill/Interamericana Editores.
- Spinatelli., J. S. (2007). *Psicología Social. Enrique Pichón Riviere. (Junio de 1907 - Julio de 1977)*. Obtenido de Psico Edu:
https://psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/int-teorias_enrique.pdf
- Ungar, V. (2001). Imaginación, fantasía y Juego. *Psicoanálisis APdeBA , Vol. XXIII* (Nº 3), 695-711. Recuperado el 2 de Enero de 2019, de
<http://www.apdeba.org/wp-content/uploads/032001ungar.pdf>
- Vila, G. (2015). *La importancia del jugar en el niño*. Montevideo.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego* . Buenos Aires: Image.
- Xin, Y. (2016). La teoría de los actos del Habla. Oviedo.